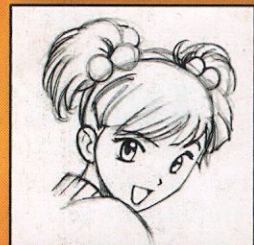
Visite: http://ebooksmanga.blogspot.com/
DESENHE
MANGÁ
e ANIME
1
UNIVERSO MANGÁ
ONDE NASCEM OS SONHOS
MANGAKA FILES
DA IDEIA AO
DESENHO ACABADO
SEGREDOS
DO DESENHO
O ROSTO
PALAVRA DE...
TSUGUMI NISHINO
KEIKO ICHIGUCHI
ENCICLOPÉDIA
AKIRA
YOSHITAKA AMANO
FABER-CASTELL
PLANETA DeAGOSTINI®

Realização: Editora Planeta DeAgostini do Brasil, Ltda.
Av. Francisco Matarazzo, 1500, 3º andar, conj. 32 A, Ed. New York, São Paulo/SP, CEP 05001-100
Direção Geral: Isabel Câmara
Gerência de Marketing: Cristina Silva
Gerência Editorial: Mel Ribeiro
Tradução: Magda Lopes
Revisão Técnica: Paulo Lopes
Diagramação: Brazz Design
Créditos fotográficos: Davide Castellazzi, Edizione Kappa

ISBN da obra completa: 978-85-7479-720-5

Publicado anteriormente na Itália com o título DISEGNA MANGA E ANIME por DeAgostini Editore SpA em 2008.

Impresso na Espanha – *Printed in Spain*

ÍNDICE

NESTE NÚMERO

Reserve os exemplares desta coleção com seu jornaleiro habitual. Ao comprar sempre na mesma banca, você obtém um serviço de qualidade e permite à Editora realizar uma distribuição mais eficiente.
Durante a coleção será informada a venda das caixas arquivadoras.

SERVIÇO DE APOIO A CLIENTES

BRASIL
(11) 2171-7100
info@planetadeagostini.com.br

PORTUGAL
info@planetadeagostini.pt
21 926 55 10
De 2ª a 5ª feira: 9.00h – 13.30h; 14.00h – 17.00h;
6ª feira: 9.00h – 13.30h; 14.00h – 15.30h

ATENÇÃO
O conteúdo das entregas, o preço praticado em bancas de jornais e a periodicidade desta coleção podem sofrer alterações por motivos técnicos alheios à Editora.

PEDIDO DE MATERIAL ATRASADO

BRASIL
A Editora Planeta DeAgostini mantém as publicações em estoque por até 6 meses após o recolhimento nas bancas, desde que o produto não se esgote. As publicações atrasadas são vendidas pelo preço da última edição colocada nas bancas. Para adquiri-las, solicite exclusivamente ao seu jornaleiro ou ao distribuidor de sua cidade. Havendo necessidade de troca, ela será realizada de acordo com o Código de Defesa do Consumidor por meio de seu jornaleiro.

PORTUGAL
Solicite ao seu fornecedor habitual para preencher o impresso próprio que lhe é entregue pela distribuidora Logista Portugal. Se mesmo assim subsistirem dificuldades, poderá então contactar o Apoio ao Cliente para que lhe sejam enviados os fascículos ou outro material em falta. O envio dos elementos solicitados está sujeito à disponibilidade de stock.

DISTRIBUIÇÃO

BRASIL
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 907, Grajaú
Rio de Janeiro-RJ, CEP 20563-900
(21) 2195-3200

<u>ASSINATURAS</u>
Editora Planeta DeAgostini do Brasil
(11) 2171-7100
www.planetadeagostini.com.br

PORTUGAL
Logista Portugal – Distribuição de Publicações, S.A.
Edifício Logista
Expansão da Área Industrial do Passil
Lote 1 A – Palhavã
2890 Alcochete

<u>ASSINATURAS</u>
Marco Postal, Lda.
Edifício Logista
Expansão da Área Industrial do Passil
Lote 1 A – Palhavã
2890 Alcochete
Telf. 21 922 60 00 – Fax. 21 922 60 99
De 2ª a 5ª feira: 8.30h – 18.00h; 6ª feira: 8.30h – 16.00h

www.planetadeagostini.pt
www.planetadeagostini.com.br

ONDE NASCEM OS SONHOS

Uma rajada de novidades, talvez mais um tornado que uma brisa, irrompeu nos últimos anos no mundo dos quadrinhos e da animação ocidentais. Enquanto os mangás invadem bancas de revista e livrarias, os animes enchem as grades das redes de televisão em todo o mundo.

Mandarake é a maior cadeia japonesa de sebos de revistas em quadrinhos.

Frutos de uma indústria e uma tradição narrativa riquíssimas, os mangás têm impressionado os leitores e espectadores entusiastas com seus protagonistas adolescentes, seus ambientes originais, seu desenho hiperdinâmico e muitas coisas mais. O que para o público ocidental é uma novidade, porém, é apenas uma mostra do imenso mundo do entretenimento no Japão.

Basta um passeio pelas ruas de Tóquio ou de qualquer outra cidade japonesa para apreciar a popularidade do mangá e do anime, perfeitamente integrados no imaginário coletivo, a ponto de estarem presentes em qualquer aspecto da vida cotidiana. Nas estações de metrô ou nos vagões de trem é normal encontrar publicidade de mangás; as bancas de revistas têm dezenas de grandes revistas de comics; as livrarias e as comic shops transbordam de volumes de mangá; nas videolocadoras estão expostos os DVDs dos desenhos animados mais importantes; e as lojas de guloseimas estão cheias de balas com a estampa dos personagens dos quadrinhos. Mesmo cartazes de publicidade podem estar decorados com personagens dos mangás, ou nos cartões de crédito podem aparecer os robôs da série *Gundam* ou os protagonistas de *Cyborg 009*. Talvez sentados em algum lugar, almoçando os típicos *ramen* (talharins em caldo de soja) seja possível ver alguns *salarymen* (assalariados) que riem, assistindo na televisão ao enésimo episódio (já há mais de 1.600!) de *Sazae-san*, comprovando o gosto dos japoneses por esse meio de comunicação.

Mobile Suite Gundam, criado por Yoshiyuki Tomino.

UMA INDÚSTRIA ARTESANAL

A indústria do mangá é muito rica e se baseia no trabalho de um grande número de artistas: os autores, ou *mangakas* (pronuncia-se mangakás), que trabalham com lápis e pincel em um pequeno quarto da sua própria casa ou em um pequeno estúdio. Cada um desses artistas vai criando suas próprias páginas e séries e proporciona, um após outro, novos capítulos de sua obra para as centenas de revistas baratas que dezenas de editores lançam no mercado semanal ou mensalmente.

Nesse mercado tão rico há três editoras principais – Kodansha, Shueisha e Shogakukan

© Tsukasa Hojo / NSP • TMS 1983

Rui, Hitomi e Ai são as *Cat's Eye*, três simpáticas ladras de obras de arte.

– que publicam revistas que chegam a vender milhões de cópias, enquanto dezenas de editoras menores esforçam-se para acompanhar seu passo, com tiragens invejáveis para o mercado brasileiro. Os mangás depois são recopilados em volumes monográficos, chamados *tankobon*, que, em alguns casos, têm vendas fantásticas. As séries de grande sucesso são, depois, exploradas de outras maneiras, principalmente no licenciamento de outros objetos derivados, artigos de escritório ou guloseimas, além de servirem como ponto de partida para a criação de animes.

© I.T. Planning

Capa de *Vagabond*, história romanceada de Musashi Miyamoto, famoso samurai que existiu na vida real.

DO PAPEL À TELA

A maioria dos animes para televisão e longa-metragens são adaptações de mangás, embora em casos excepcionais haja mangás inspirados em desenhos animados. É incrível como no Japão, um dos maiores produtores de animação, esses dois meios de comunicação conseguem desenvolver uma interação e sinergias incrivelmente mais fortes do que no resto do mundo. Por trás disso há razões muito concretas: com frequência, os mangás têm sido definidos como um meio cinematográfico, e folheando alguns deles percebe-se logo que se optou por expressar-se principalmente por meio da imagem. Em muitos casos, sequer é necessário ler as legendas para entender a história. As palavras só são usadas quando indispensáveis, pois as emoções dos personagens são captadas pelas expressões de seus rostos, enquanto a ação, perfeitamente planejada e desenvolvida, é mostrada com todos os detalhes em enquadramentos narrativos magistrais em diversas vinhetas que seguem a ação plano a plano. A maior parte do mangá já serve como *storyboard* (roteiro ilustrado) sobre o qual os diretores de animação podem começar a trabalhar sem muita dificuldade, o que é uma enorme vantagem.

© Akita Shoten

Capa de *Champion Red*, famosa revista com episódios de vários mangás.

O entrosamento entre o mangá e o desenho animado já é tão frequente que é difícil saber em qual meio uma história nasceu. Há também séries como *Mazinger Z*, *Uchu Senkan Yamato*, *Captain Harlock* e outras que foram produzidas simultaneamente em animação e história em quadrinhos, ou passaram tão rapidamente do papel para a tela (ou vice-versa) que os dois meios se confundem para o público. Não é de estranhar que os autores das séries citadas, Go Nagai (*Mazinger Z*) e Leiji Matsumoto (*Yamato e Harlock*) combinem às vezes o trabalho de desenhistas com o de animadores, diretores e ilustradores, habituados a passar de uma função para outra.

Dicionário do mangá

- ***Magazine:*** **Palavra inglesa que significa "revista", muito usada no Japão. Em seu interior são publicados capítulos de mangás de diferentes autores.**
- ***Mangaka:*** **Termo que significa "autor de mangá", e faz referência à pessoa que, com a ajuda de colaboradores, se encarrega do roteiro e dos desenhos de uma obra.**
- ***Salaryman:*** **Literalmente, "homem assalariado", maneira pitoresca de definir os funcionários de escritório; a categoria ocupacional mais comum no Japão. Além de serem grandes leitores de mangá, eles próprios protagonizam séries ambientadas em escritórios e locais de trabalho.**
- ***Tankobon:*** **Nome dos volumes monográficos que contêm vários episódios de um mangá. São de diversos formatos, mas os mais comuns são o de 11 x 17 cm e o de 13 x 18 cm. O número de páginas costuma girar em torno de 200, e eles têm uma capa em preto e branco coberta por sobrecapa em cores.**

Duas palavras fundamentais

A palavra mangá foi criada pelo pintor Katshushika Hokusal (1760-1849) unindo dois caracteres da escrita chinesa e japonesa: *man* ("divertido", "insignificante") e *ga* ("imagem").
Foi o mangaka Rakuten Kitazawa (1876-1955), no início do século XX, que aplicou esse termo aos quadrinhos. Antes dele, as primeiras historietas de humor recebiam diversos nomes, como *giga*, *odoke* e *ponchi-e*. Os três termos faziam referência a caricaturas ou desenhos de caráter cômico. Quem popularizou o mangá entre várias gerações de japoneses foi Osamu Tezuka (1928-1989); sua importância foi tão grande que ele foi chamado de *manga no kamisama* ("deus do mangá").
O termo anime, por sua vez, procede da palavra inglesa *animation* ("animação"). Assim são chamados todos os desenhos animados japoneses, sejam séries para televisão, longa-metragens ou OAV (Original Anime Video), produções pensadas para o mercado do vídeo doméstico.

Um dos primeiros mangás de Rakuten Kitazawa.

Iguais e diferentes

A passagem de um meio para o outro nem sempre é fácil e, no caso dos filmes, por exemplo, podem surgir problemas. Com tantas páginas à sua disposição semanalmente, publicadas durante vários anos, os mangás podem chegar a ter milhares de páginas e dispor de um tempo narrativo muito longo, que no caso de um filme deverá ser forçosamente comprimido. Para resolver esse problema existem dois sistemas: cortar todo o excesso (subtramas, acontecimentos menores, personagens secundários etc.); ou modificar a história partindo dos elementos básicos do mangá, com um anime que respeita os protagonistas e a atmosfera do original e altera total ou parcialmente os acontecimentos. No primeiro caso, corre-se o risco de a história ser muito superficial, insípida, excessivamente simplificada; no segundo, de traí-la um pouco, gerando um resultado diferente do que o leitor do mangá poderia esperar. Paradoxalmente, com as séries de televisão o risco é o inverso: os animadores dispõem de amplo espaço (as séries televisivas podem durar centenas de episódios), o que talvez os impulsione a seguir o mangá com grande fidelidade, tanto do ponto de vista gráfico como narrativo. Nesse caso, o resultado, por melhor que seja a técnica, pode chegar a entediar, a ser uma cópia desnecessária para quem já desfrutou da história no papel. Em resumo, é lógico pensar que o que determinará a resposta do público serão a capacidade e a criatividade do artista.

Capa de *Ranma 1/2*, que nasceu como mangá e depois se transformou em animação.

Figura do ninja Naruto.

Mazinger Z foi a primeira série de animação com robôs gigantes comandados por pessoas.

INTRODUÇÃO AO DESENHO DE MANGÁ E ANIME

Uma obra dedicada a todos os fãs do mangá e do anime que querem se tornar roteiristas e desenhistas.

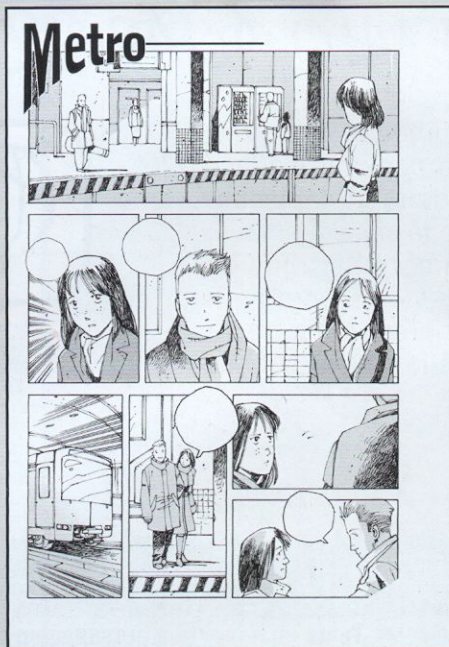
O mangá deve comunicar paixões e emoções.

DESENHE MANGÁ E ANIME é um curso de desenho e narrativa criado por profissionais e mestres japoneses que o guiarão passo a passo na elaboração de suas obras. As lições detalhadas trarão todos os segredos para a criação de uma ampla gama de personagens e situá-los em histórias fascinantes, sejam elas românticas, fantásticas, dramáticas, divertidas ou de aventuras. Partindo de um simples esboço, no final do curso você será capaz não somente de desenhar seus personagens, mas também os ambientes em que eles atuam.

Com este curso você descobrirá as **técnicas fundamentais** para expressar sua criatividade por meio do desenho usando hachuras, cores, sombreados, fundos e efeitos especiais. Ao mesmo tempo, aprenderá a escrever um argumento e um roteiro, e a forma como uma história se desenvolve e personaliza os personagens principais e secundários.

Você aprenderá a utilizar as diferentes **ferramentas**: lápis, caneta tinteiro, pincel, cores e, finalmente, o computador. Graças a lições práticas e detalhadas, você conhecerá tanto as técnicas básicas quanto os truques dos profissionais. No final do curso, você terá adquirido os conhecimentos necessários para criar sozinho suas obras.

Algumas das principais ferramentas do mangaka.

Evolução de um personagem.

Uma página antes e depois da finalização.

Você descobrirá os **segredos dos autores profissionais** de mangá e anime: onde trabalham, como vivem, de que forma alcançaram o sucesso.

Saberá a forma como deve apresentar suas obras a uma editora, de quais concursos das editoras japonesas poderá participar, e a forma de expor seus mangás e suas ilustrações na Internet.

A longa viagem no mundo do mangá e do anime começa com o estudo dos **personagens**. Eles são o "centro" da narração, e suas aventuras nos envolvem e emocionam porque percebemos seus sentimentos. Assim, é importante que eles sejam desenhados com muito cuidado e que sua personalidade esteja bem definida.

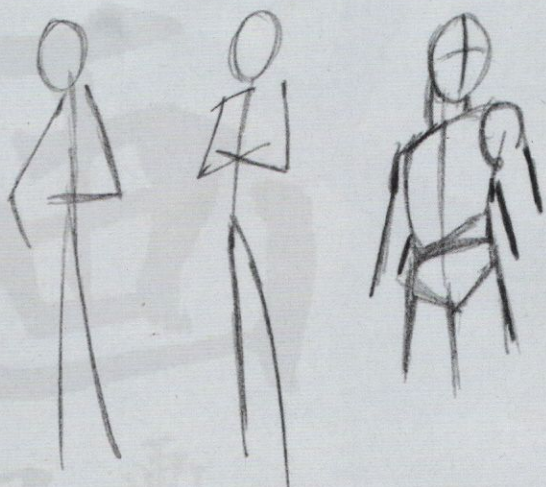
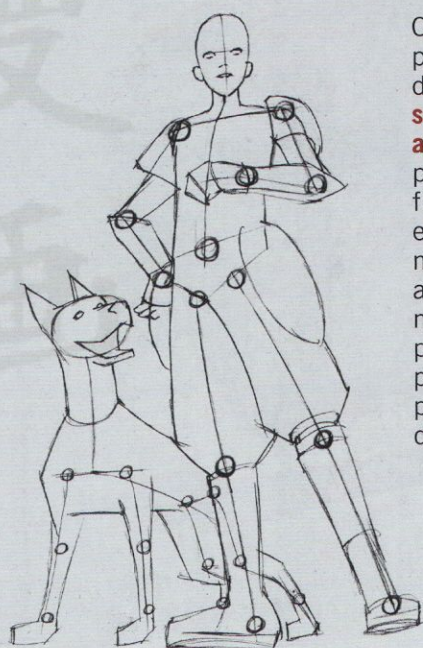
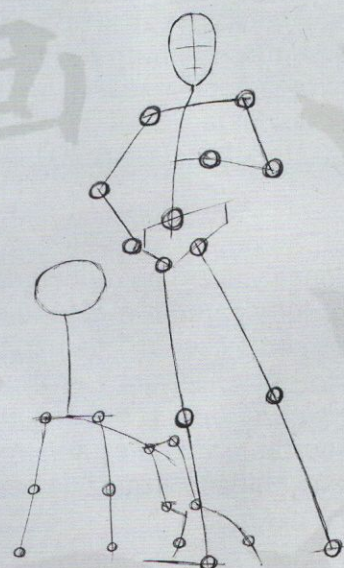
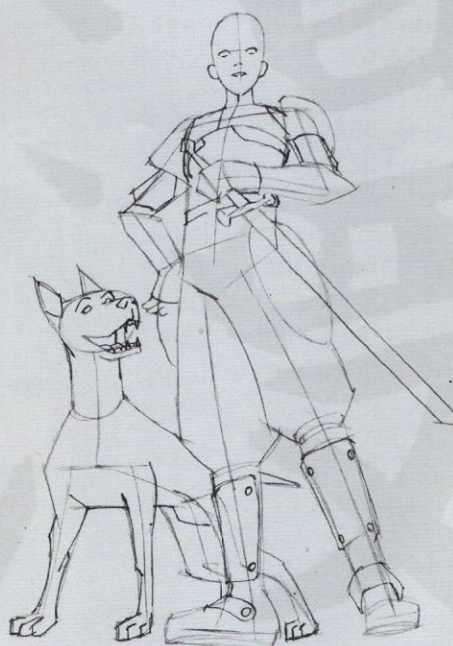
É preciso incorporar os personagens em uma **ambientação** adequada. A escolha do lugar e do tempo em que transcorre a história no envolvimento necessário do leitor. Um dos passos seguintes será, portanto, criar os fundos e desenhar os lugares e os objetos, sem esquecer a importância do ritmo narrativo.

Esta obra o ajudará a enfrentar o longo **percurso criativo**, desde a primeira à última fase da criação. Conforme você for praticando com a orientação do curso, sua técnica melhorará e será mais fácil transmitir suas ideias para o papel.

Uma graciosa fada criada com traços próprios do mangá.

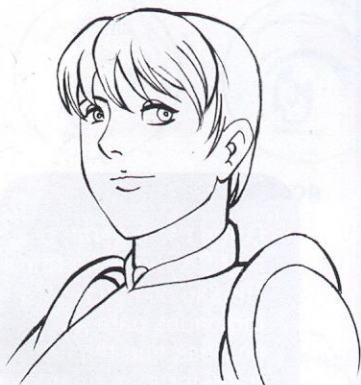
DA IDEIA AO DESENHO ACABADO

A criação de um mangá e de um anime começa sempre com uma folha em branco e um pequeno pedaço de grafite em forma de lápis de madeira ou lapiseira. Todos os mangakas, inclusive os que já são especialistas e famosos, começam uma nova obra partindo do desenho a lápis. Seguindo as lições do curso e aplicando uma série de técnicas, você aprenderá a traçar os primeiros esboços e a transformá-los em desenhos acabados.

Diferentes posições da cabeça.

Tente imaginar seu personagem como se fosse um manequim de linhas delgadas e procure seus pontos de articulação. Este é o primeiro esboço do esqueleto e da compleição, importantes para estabelecer as proporções corretas e a postura desejada. Não se deixe enganar pela simplicidade deste esboço: ele é fundamental para a criação de personagens bem definidos.

Com os progressos na prática e na técnica do desenho, **você ampliará seus conhecimentos de anatomia**, particularmente o funcionamento do esqueleto, dos músculos e das articulações. Desse modo, poderá posicionar seu personagem como preferir e apresentá-lo de todos os ângulos.

No princípio, seus desenhos talvez pareçam um pouco frios e inexpressivos, mas com um pouco de tempo, seus esboços vão adquirir volume e, em breve, seus **personagens parecerão sair do papel**, como se tivessem vida própria.

O passo seguinte consistirá em **aprender a desenhar os olhos, a expressão e o cabelo** para que o rosto adquira realismo. Também será necessário representar a roupa, os objetos e todos os detalhes que definem um personagem, tanto do ponto de vista físico como do psicológico.

Este é o desenho **acabado e pronto para ser pintado**. Já se vê um importante avanço em relação ao esboço inicial. Com um pouco de prática e um toque de imaginação, em pouco tempo você também conseguirá criar uma figura assim.

A IMPORTÂNCIA DO ESBOÇO

Este desenho foi arte-finalizado diretamente, sem passar pela fase intermediária do esboço. O desenhista o terminou mais rapidamente, mas ele apresenta notáveis desproporções e imprecisões no traço.

O mesmo personagem, desta vez esboçado corretamente.

O desenho final tem um acabamento melhor, com mais detalhes e proporções no conjunto.

AS FERRAMENTAS DO MANGAKA

A ferramenta mais importante do mangaka é sua imaginação, porém apenas ela não basta para transformar suas ideias em um desenho acabado. Além de conhecer as técnicas, são necessários outros instrumentos como lápis, réguas, cores etc. Este curso vai lhe proporcionar os materiais de desenho necessários para você dar asas a sua criatividade e conseguir resultados espetaculares.

Lápis para esboços

O lápis é o instrumento mais importante do mangaka. Existem vários tipos, cada um com uma função específica.

Lapiseiras

A lapiseira é um instrumento de desenho muito interessante. Há grafite de diferentes diâmetros para fazer com precisão traços de diferentes grossuras.

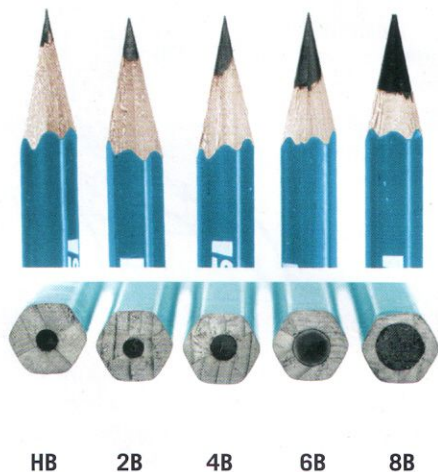
Lápis de desenho

Diferenciam-se pelo tipo de grafite. Alguns lápis também têm incorporada uma borracha.

Grafite

Apontador

TIPOS DE LÁPIS

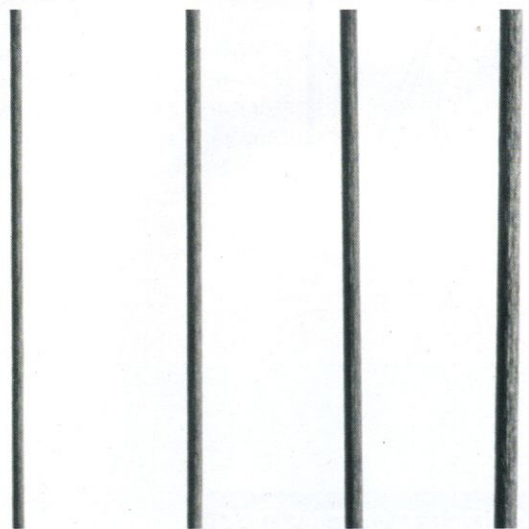
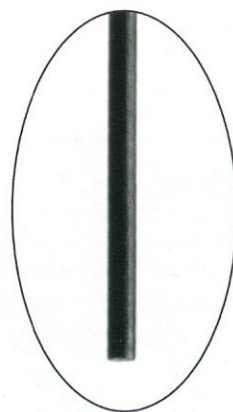
HB 2B 4B 6B 8B

Os lápis de desenho classificam-se de acordo com a consistência de seu grafite, indicada pelas letras:

H = Duro *(hard)*
B = Macio *(brand)*
F = Fino *(fine)*

Os mais utilizados são os do tipo H e B. Os lápis tipo H servem para traços finos e requerem uma pressão bastante forte da mão. Os de tipo B são mais macios e são usados aplicando-se menos pressão. O número que acompanha essas letras indica a medida do raio do grafite, em milímetros.

Como regra geral, os grafites duros do tipo HB são os mais indicados para as pessoas que têm um traço forte, enquanto as que o têm mais leve preferirão os grafites macios, do tipo B ou 2B.

A ESPESSURA DOS GRAFITES

Os grafites seguem a mesma classificação que os lápis, e os mais usados no desenho são os do tipo B. Existe uma ampla gama de grafites para lapiseiras de vários diâmetros. Para desenhar detalhes ou fazer traços muito finos como, por exemplo, os cílios no desenho de um olho, você deverá usar um grafite de 0,3 mm de diâmetro. Para traços mais grossos, como os de uma mão em primeiro plano (vistas de perto as linhas crescem), será mais adequado um grafite de 2 mm de diâmetro.

Grafite de 2 mm.

TRAÇOS COM VÁRIOS LÁPIS

Desenho a lápis

HB

2B

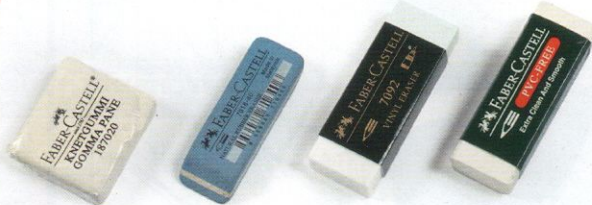
8B

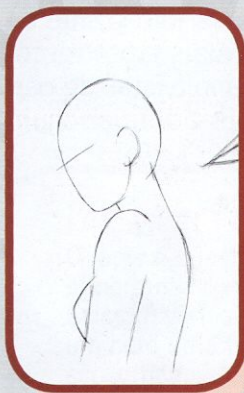
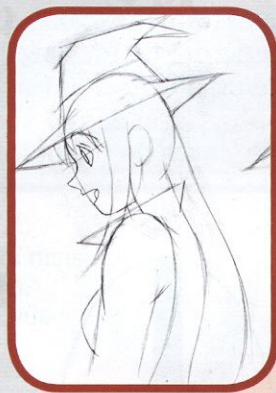
Desenho com grafite tipo B

0,3 mm

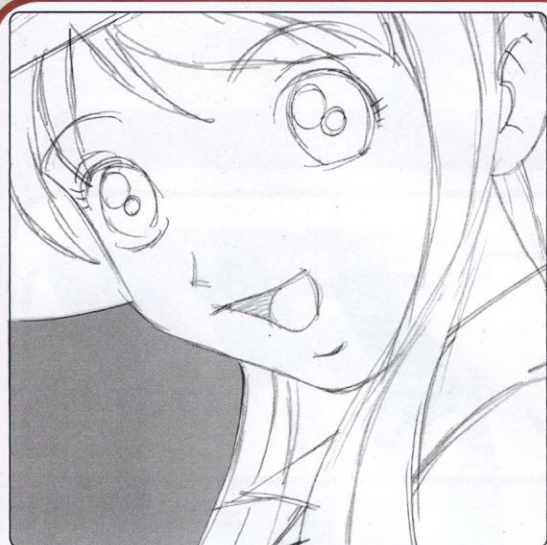
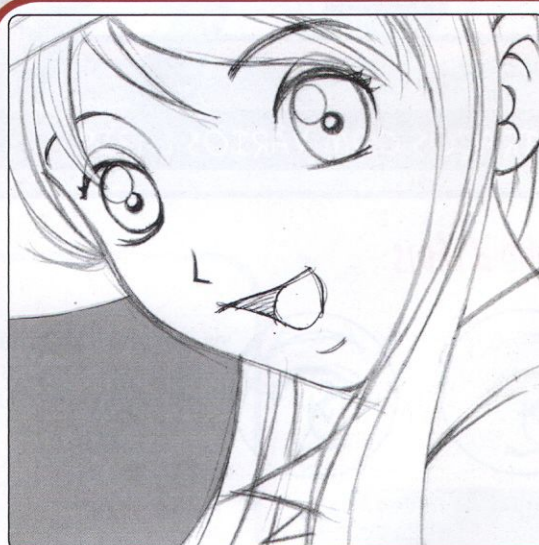
0,5 mm

0,7 mm

BORRACHA

Quando a borracha plástica se sujar, lave-a e seque-a bem antes de voltar a utilizá-la. Você pode cortá-la em alguns pedaços e usá-los para apagar pequenas marcas.

GRAFITE HB OU B PARA UM DESENHO DE PEQUENAS DIMENSÕES

Normalmente, o esboço inicial é feito com um grafite de grossura reduzida e de dureza média. Caso se utilize uma lapiseira, o grafite ideal é o de 0,5 mm.

Na fase seguinte, ao delinear a figura, um grafite mais grosso serve para definir os contornos e dá espessura à imagem.

A **lapiseira** e os lápis duros são adequados pra traçar linhas finas e uniformes e são úteis principalmente para desenhar detalhes. Os **lápis macios** servem para traços grossos e para dar volume. As lapiseiras costumam manter o traço uniforme e dependem da alteração na pressão da mão. Experimente vários tipos de lápis até encontrar aquele com o qual consiga trabalhar melhor.

GRAFITE 2B OU 3B PARA UM DESENHO DE GRANDES DIMENSÕES

A lapiseira com grafites de 0,5 e 0,7 mm não são muito indicadas em caso de desenhos grandes. Além disso, tendem a uniformizar o traço.

O uso de lápis com grafite grosso e macio torna o trabalho mais cômodo, quando se trata de desenhos de grandes dimensões.

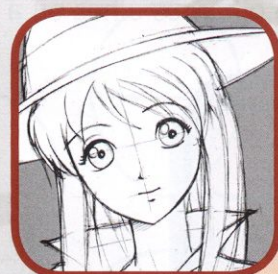
UM DESENHO, VÁRIOS LÁPIS

Ao realizar um esboço, na segunda fase do desenho, o uso de diferentes lápis pode ser interessante.

Chapéu,
lapiseira com grafite B de 0,5 mm.

Rosto,
grafite B de 0,3 mm.

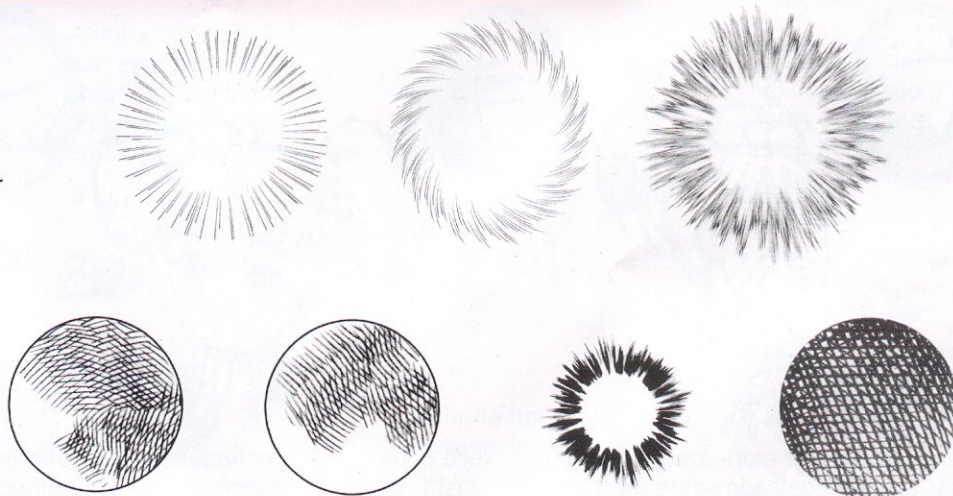
Contorno da figura,
grafite B.

Pregas da roupa,
grafite B de 0,3 mm.

Você pode usar um grafite macio, como o B ou o 2B, para desenhar os traços do rosto.

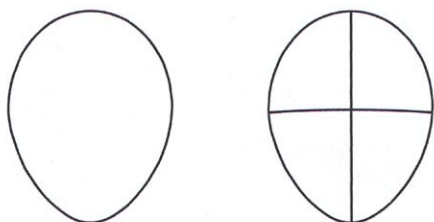
OS FUNDOS

Use um grafite duro, como o H ou o F, para desenhar pedras e outros objetos sólidos.

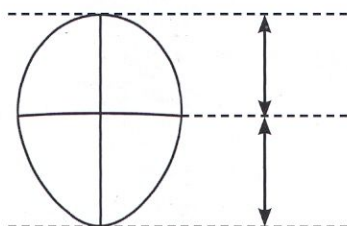
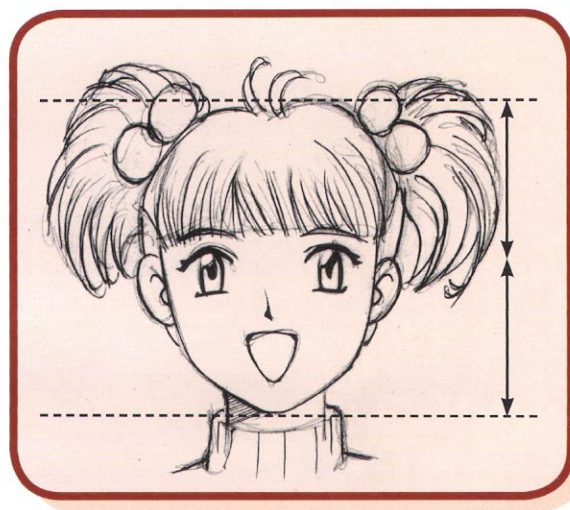
LINHAS PARA EFEITOS ESPECIAIS

Para criar efeitos gráficos específicos, é importante dominar o uso das linhas. De acordo com seu número, espessura, distância e situação, as linhas podem dar vida a sombras, efeitos explosivos, tons de cinza ou decoração de vários tipos.

COMECEMOS PELA CABEÇA

O rosto é a parte do corpo humano que melhor expressa as emoções de um personagem. O corte do cabelo, o olhar, os olhos ou a inclinação da cabeça são elementos expressivos fundamentais. Comecemos a dar vida à nossa protagonista, portanto, partindo da cabeça!

Vista frontal da cabeça.

Para reproduzir o modelo da esquerda, basta desenhar um oval para depois traçar dois eixos de referência que se encontram no centro.

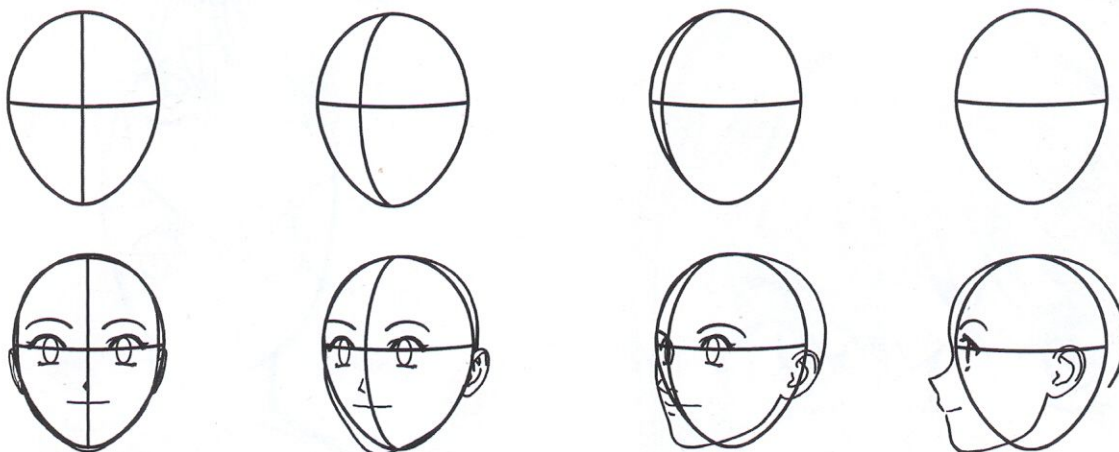
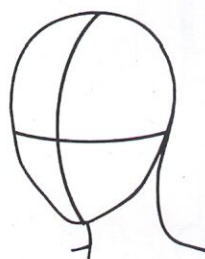
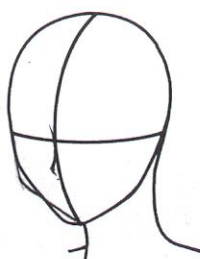
O ponto de partida para desenhar o rosto é este simples oval. Os olhos estão situados bem na altura da linha horizontal, e cada um deles está à mesma distância da linha vertical e de um lado do oval. O nariz é colocado um pouco mais abaixo, sobre a linha vertical.

A linha horizontal indica a altura em que se situam os olhos. Como a superfície do rosto é ligeiramente convexa, se o rosto está voltado para cima, a linha tem de ser ligeiramente ascendente. Se o rosto está voltado para baixo, deve ser ligeiramente descendente.

A linha vertical conecta o alto da cabeça ao queixo, e indica a direção para a qual o rosto está orientado.

O TRUQUE DO OVO

Para estabelecer a orientação da cabeça, você pode usar um ovo colocado sobre uma base de plastilina.

Inclinando-o para diferentes direções, você pode escolher a pose e começar a desenhar o rosto.

ORIENTAÇÃO DOS EIXOS DE REFERÊNCIA

Para o esboço da cabeça, desenhe sempre um oval, tanto para uma vista de frente como de perfil.

Os eixos de referência devem seguir a curvatura e a orientação do rosto

A linha vertical une a parte superior do crânio com a ponta do queixo.

O nariz se situa um pouco abaixo da linha horizontal.

A LINHA DOS OLHOS

Para desenhar os olhos é possível traçar a linha horizontal de referência de quatro formas.

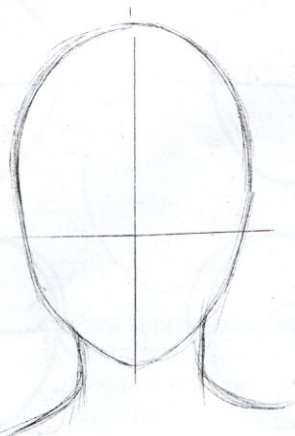
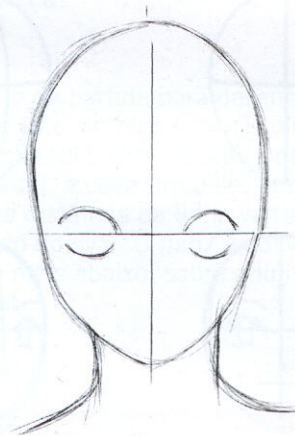
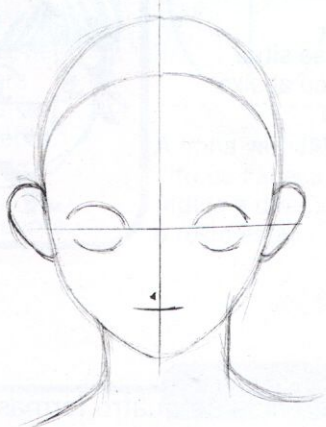
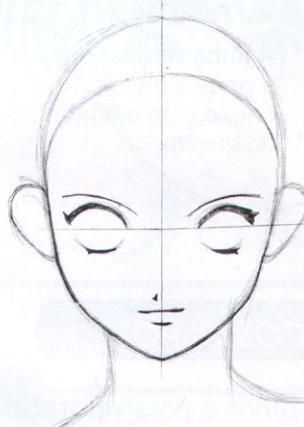
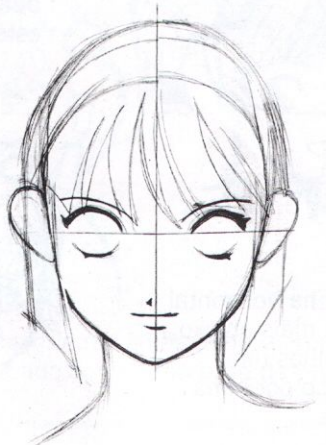
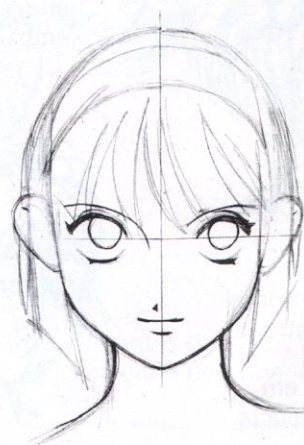
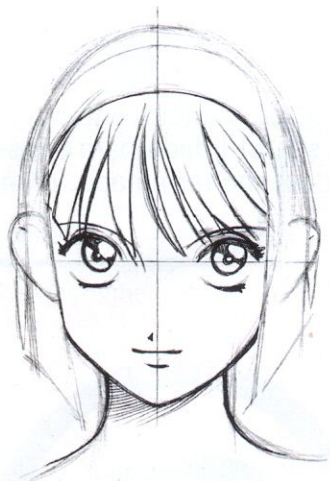
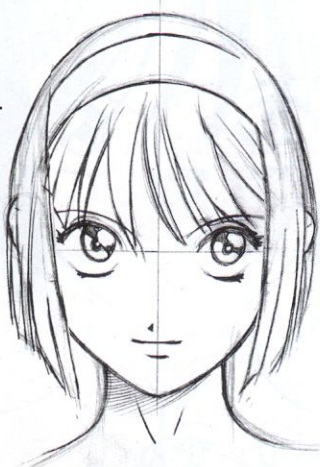
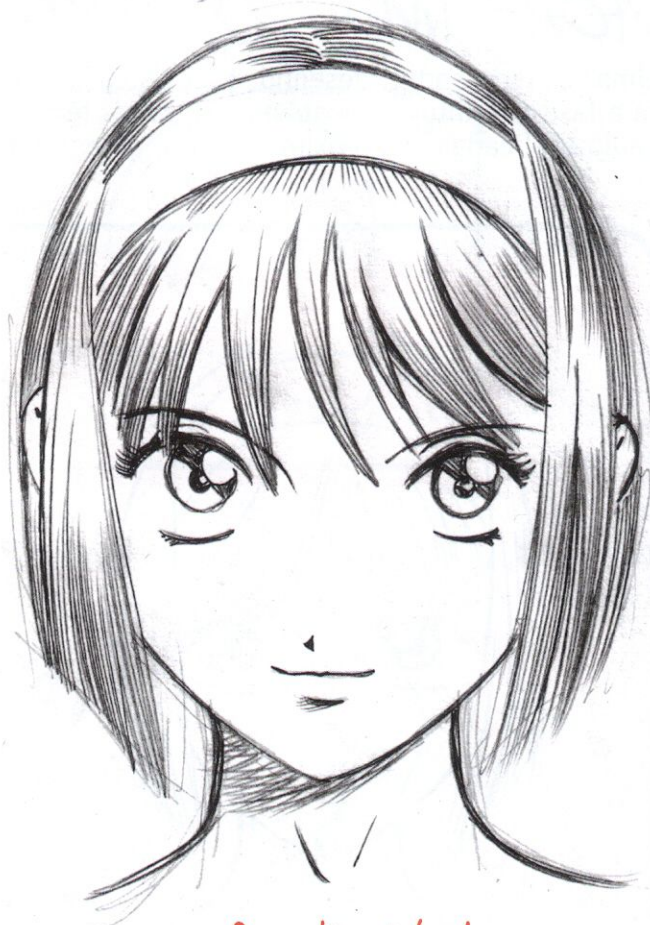
A linha horizontal está no centro, e os olhos se encontram em correspondência.

A linha horizontal já não está no centro, mas um pouco mais alta. Os olhos estão embaixo.

A linha horizontal está mais abaixo, os olhos um pouco por cima dela.

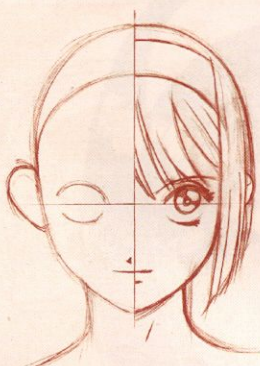
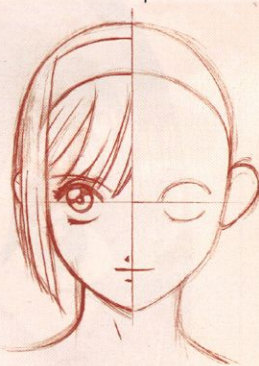
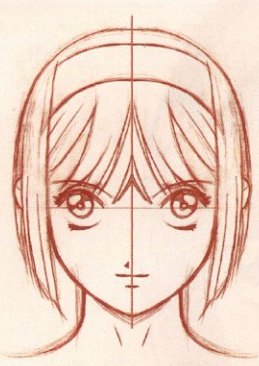
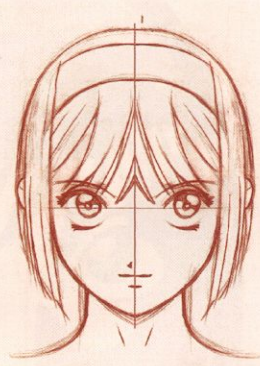
As linhas horizontais são duas, e os olhos estão entre elas.

VISTA FRONTAL DO ROSTO

1. Desenhe primeiro o oval do rosto e os eixos de referência.

2. Trace o contorno dos olhos. Bastam dois pequenos círculos.

3. Faça primeiro o esboço do nariz (ainda que seja simplesmente com um ponto), e sob ele, o da boca. Com a linha horizontal como referência, desenhe as orelhas e a base do cabelo.

4. Defina o contorno do rosto.

5. Desenhe o cabelo.

6. Agora que já colocou os elementos principais do rosto, pode acrescentar as íris e se ocupar com os detalhes.

Acrescente os reflexos dos olhos e desenhe os cílios.

Complete o desenho do cabelo.

Dê acabamento aos últimos detalhes.

Desenho acabado

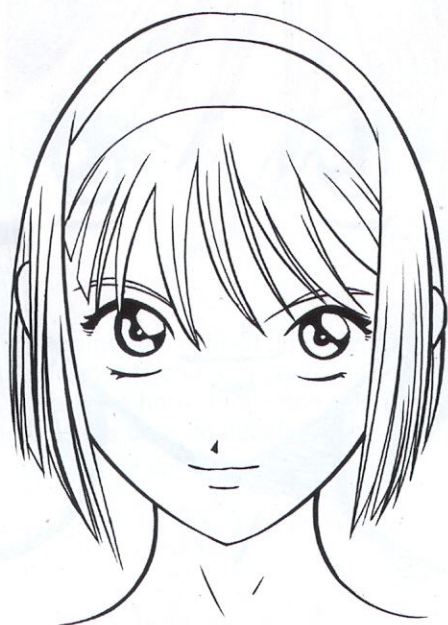
UM MÉTODO PARA DESENHAR O ROSTO

Lado direito.

Lado esquerdo.

1. Desenhe uma metade do rosto.
2. Gire a folha, coloque em cima outra folha e decalque a imagem desenhada.

3. Gire de novo a folha de baixo, coloque em cima a folha nova e decalque a outra metade, obtendo um rosto completo.

4. Atenção! Alguns traços do rosto não são simétricos, como a íris. Por isso, você tem de realizar algumas modificações.

ACABAMENTO DO ROSTO

Uma vez terminado o desenho, é preciso passar para a fase de pintura e acabamento. Essas técnicas serão explicadas nas próximas lições, porém é importante, desde o início, entender sua natureza específica e sua utilidade para conseguir o resultado final: um desenho terminado, pronto para publicar.

Desenho básico

Arte-finalizado

Reticulado

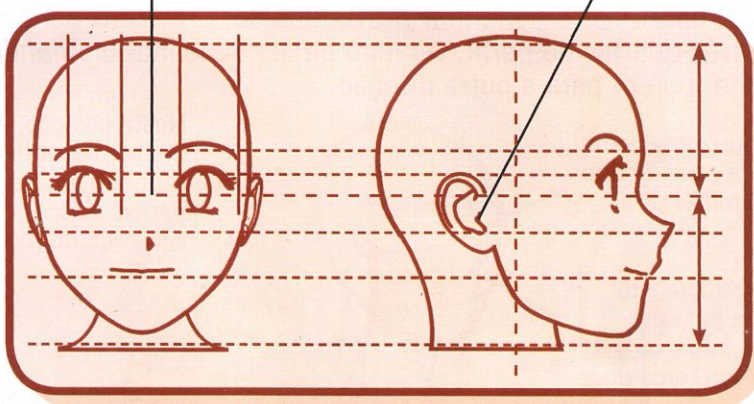
Arte-finalizado e reticulado

SUGESTÕES

Particularidades do rosto

As linhas descontinuadas da imagem vão ajudá-lo a apreciar as correspondências dos diferentes elementos do rosto nas visões frontal e lateral.

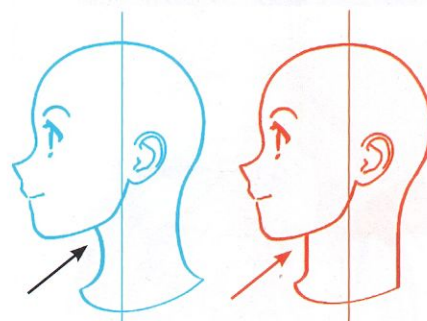
De frente, a distância entre os dois olhos equivale mais ou menos ao tamanho de um olho.

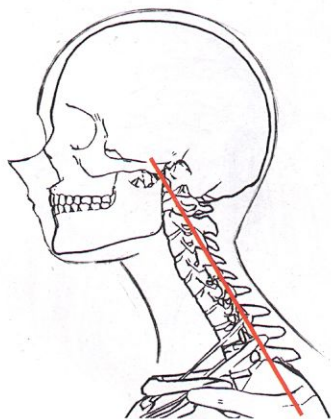
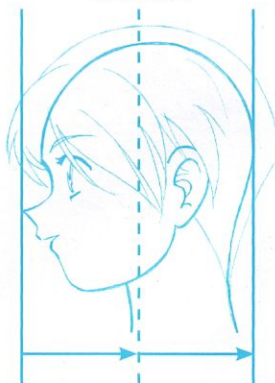
As orelhas estão ligeiramente atrás com relação ao eixo vertical.

Orelhas

Normais

Salientes

Pescoço

De frente, o pescoço está no mesmo eixo que a linha de referência vertical da cabeça.

De perfil, o pescoço costuma ser colocado na parte posterior da cabeça.

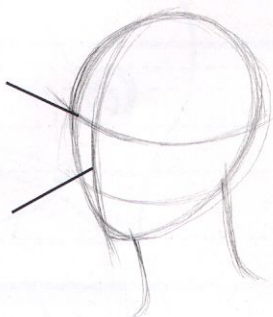
A parte posterior da cabeça de perfil

A parte posterior da cabeça é maior do que parece. Além disso, as vértebras do pescoço estão inclinadas, não retas.

É importante deixar o mesmo espaço entre a ponta do nariz e a base do pescoço, e entre esta e o extremo posterior da cabeça.

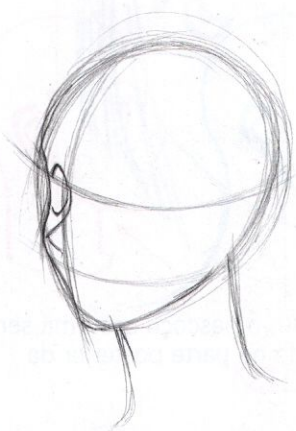
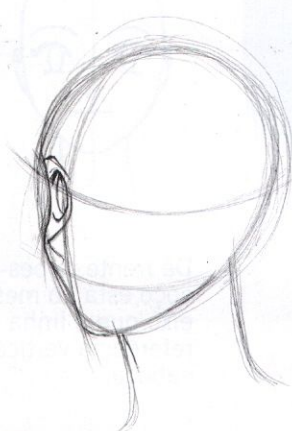
Nivelar em excesso a parte posterior da cabeça resultará em um crânio desproporcional.

O ROSTO EM TRÊS QUARTOS

Agora que você aprendeu a desenhar o oval básico, oriente-o para a esquerda, dando-lhe uma inclinação de três quartos de perfil. Quando quiser desenhá-lo olhando para a direita, faça exatamente o mesmo, porém para a outra direção.

A linha horizontal está na mesma posição que na vista frontal do rosto.

A linha vertical está deslocada para a esquerda, mais ou menos a um terço do rosto.

Nesta posição, é melhor desenhar primeiro o nariz e só depois retocar o contorno do rosto.

OLHOS E BOCA

1. Esboce o olho direito um pouco acima do nariz.

2. Desenhe a íris e a sobrancelha.

3. Agora desenhe os traços da boca.

4. O olho esquerdo deve estar proporcional com relação ao direito, porém, como está mais perto do observador, deverá ser desenhado um pouco maior.

5. Desenhe também à sobrancelha direita.

6. Finalmente, desenhe as orelhas e a base do cabelo.

ORELHA E CABELO

Defina a forma e o contorno interno da orelha.

Desenhe a franja e o cabelo que fica em torno da orelha.

Acrescente o resto do cabelo com alguns traços mais finos.

Desenho acabado

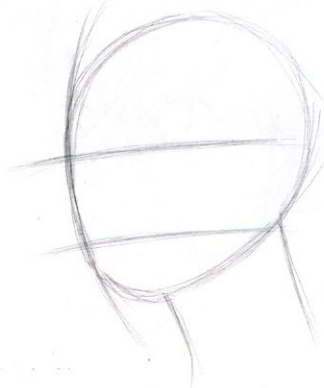
Arte-finalizado

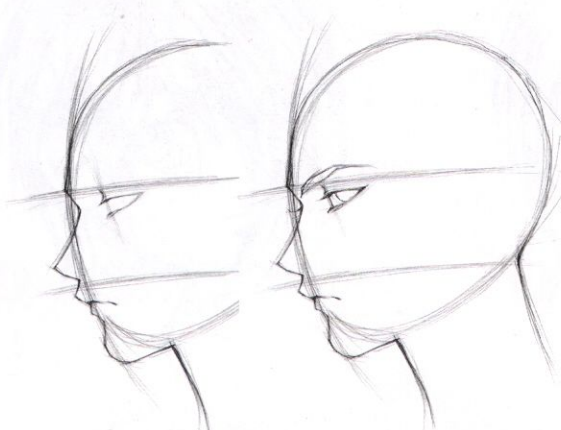
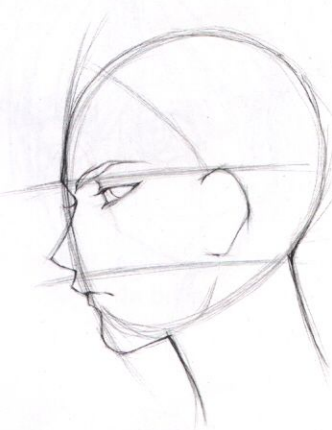
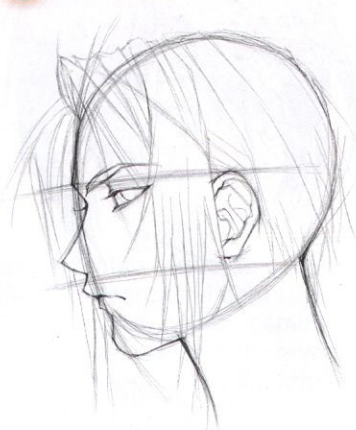
Reticulado

O ROSTO DE PERFIL

O perfil é a última posição básica da cabeça, depois da vista frontal e a de três quartos. Nesta visão, a linha do nariz e a situação dos olhos têm uma importância especial.

Quando o rosto está de perfil, sua forma é parecida com a de um oval ligeiramente inclinado para a frente.

A linha vertical é tangente ao rosto; a horizontal segue no centro.

Situe o nariz e a boca. Desenhe os traços do queixo e da testa.

Desenhe agora o olho e os cílios. O outro olho não está visível, mas se entrevêm seus cílios.

Desenhe o contorno da orelha e, a seguir, a base do cabelo.

Estabeleça o volume do cabelo.

Desenhe a franja e as mechas grandes.

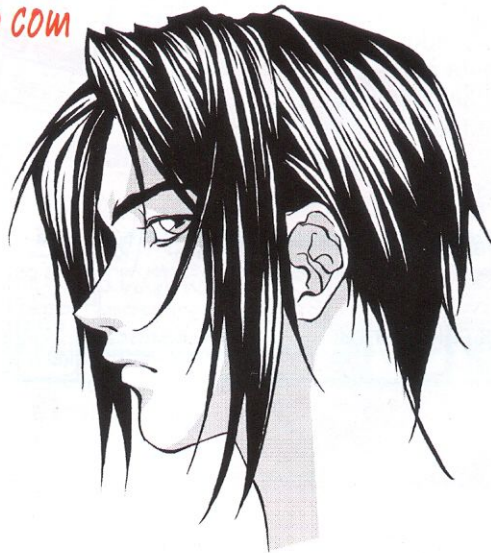
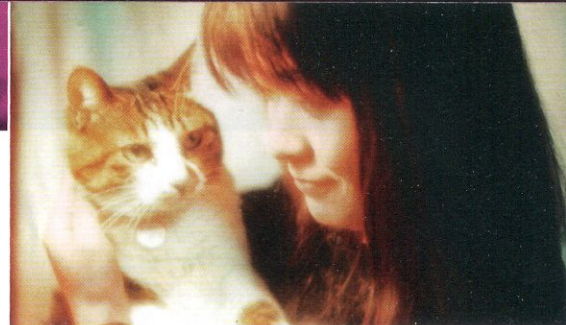
Desenhe o cabelo mais detalhadamente.

9. Desenhe a pupila e a narina.

10. Termine o desenho a lápis definitivo.

Arte-finalize e preencha com preto

Reticulado

Reticulado e preenchido com preto

TSUGUMI NISHINO

Hoje uma profissional consolidada, Tsugumi Nishino estreou há anos na revista semanal *Young Jump*, da editora Shueisha. Entre suas principais obras se encontram *Yurameki Paradise Girl* (também para a Shueisha) e *Tatakau Maid san* (para a Bunkasha). Sua página na web apresentava o mangá multilíngue *Hanamaru Angels*, que depois foi recopilado em um volume. Atualmente, assina uma série cujos protagonistas são gatos (intitula-se *Bocejos de gato*), que é publicada na revista *Neko no Akubi*. Nestas páginas, Tsugumi ilustra seu local de trabalho e apresenta seus mangás mais famosos.

OS SEGREDOS DO MEU ESTÚDIO

1 Meu rádio. É uma gracinha, em forma de focinho de cachorro.

2 Meus CDs.

3 Um calendário de gatos.

4 Um ventilador que não funciona.

5 Casinha de gato com teto.

6 Agenda com fotos de gatos.

7 Parede cheia de calendários e fotos de gatos.

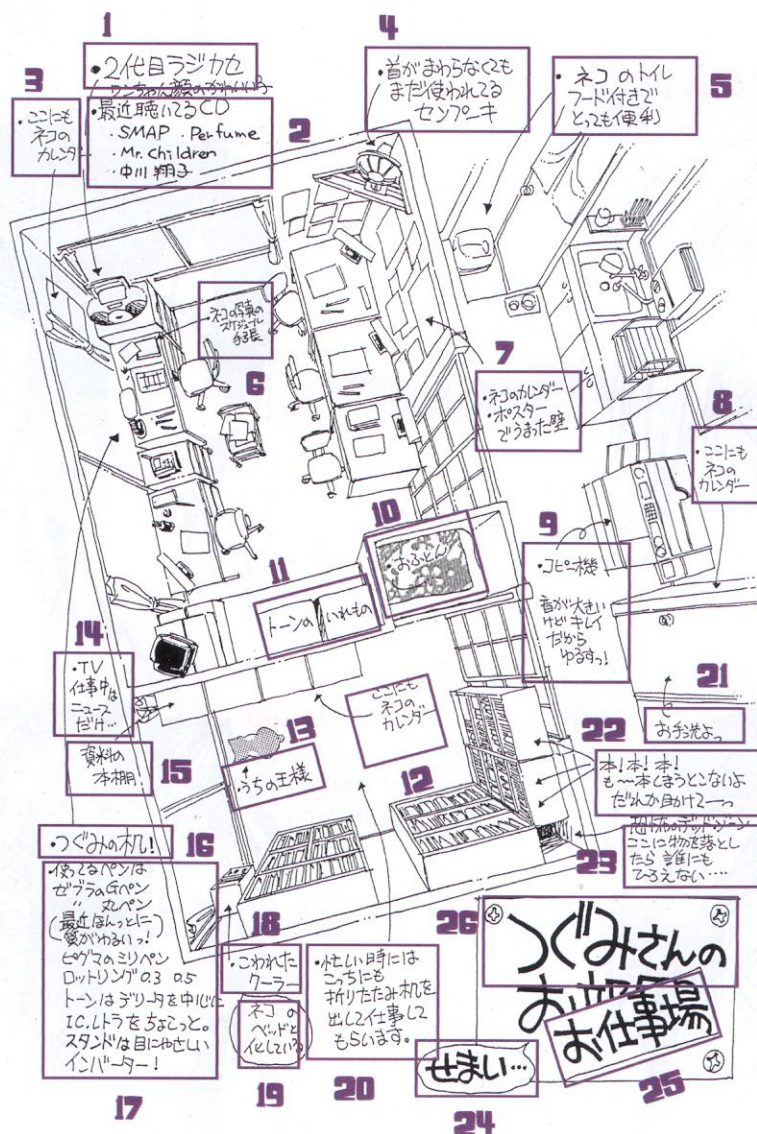
8 Outro calendário de gatos.

9 Fotocopiadora. É barulhenta mas, como funciona bem, eu a perdoo.

10 Futon.

11 Armário com retículas.

12 Mais calendários de gatos.

13 Meu rei.

14 A televisão. Enquanto trabalho, só é ligada para escutar as notícias.

15 Estantes para documentação.

16 A mesa de Tsugumi!

17 As canetas que mais uso, as retículas e minha luminária.

18 Ar-condicionado que não funciona.

19 Virou uma cama para o gato.

20 Quando tenho muito o que fazer, também trabalho aqui.

21 O banheiro!

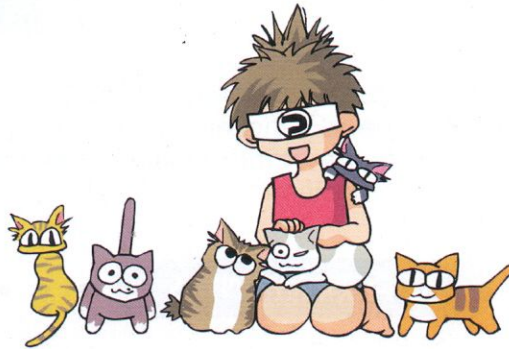
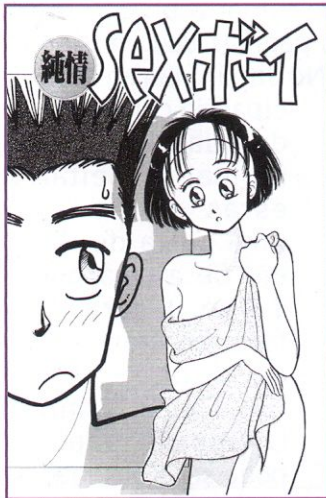
22 Livros, livros e mais livros! Não tenho mais lugar para guardá-los! Socorro!

23 A terrível zona morta. Se algo cair aqui, ninguém pode recuperar...

24 É pequeno...

25 ... o estúdio de...

26 ... Tsugumi Nishino.

MEUS MANGÁS

A ESTREIA

A história com a qual estreei foi *Junjo Sex Boy*, uma história curta de 32 páginas que conta uma história de amor entre adolescentes.

UMA HISTÓRIA MUITO LONGA

Tatakau Maid san!, publicada por cinco anos, é uma comédia de ficção científica.

ON AIR

Uma vida cheia de gatos é publicada atualmente. Fala do meu cotidiano com os gatos.

PUBLICADO NA FAMOSA REVISTA SHONEN JUMP

Yurameki! Paradise Girl, publicado em episódios, é um relato sobre a vida escolar.

O MAIS DIFUNDIDO

Hanamaru Angels foi publicado em cinco idiomas em meu site. Depois foi recopilada em um volume. É uma história de fantasia para crianças, toda em cores.

KEIKO ICHIGUCHI

Como prestigiada profissional do mangá, acostumada a trabalhar no Japão ou na Europa, a simpática Keiko Ichiguchi nos oferece valiosos conselhos relacionados ao desenho e ao roteiro. Começamos com as ferramentas de trabalho imprescindíveis para todo mangá.

AS FERRAMENTAS

OS ESBOÇOS

"Uso qualquer pedaço de papel ou qualquer lápis ou lapiseira que encontro por aí! Quando menina, rabiscava nas margens dos anúncios que chegavam à minha casa junto com os jornais (no Japão, quase toda família assina um jornal, que chega toda manhã). Agora uso papel para fotocópias ou cadernos normais... Quando pequena, desenhava sem parar. Agora só faço esboços quando tenho que criar os personagens... Mmmm... Isto não é bom. Eu deveria praticar mais."

O LÁPIS

"Uso apenas uma lapiseira com grafite HB. Gosto da linha fina, senão meus desenhos ficam confusos e me canso quando faço a arte-final. Experimentei vários tipos de lapiseiras. Gosto daquelas que têm a forma um pouco arredondada (assim posso segurá-las melhor) e com um sistema para que o grafite só saia sacudindo para cima e para baixo (me proporciona um certo 'ritmo' enquanto desenho). Atualmente uso uma gorducha, com uma capa de gel na parte em que se segura."

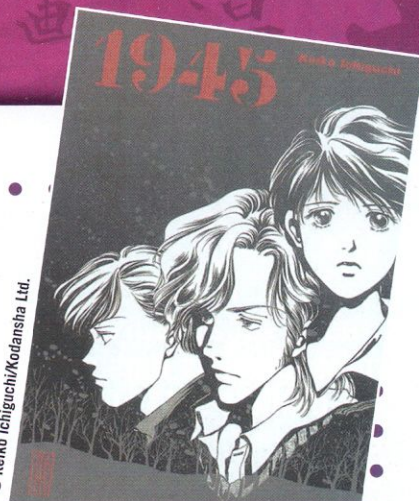
O PAPEL

"Para fazer esboços não importa o suporte, mas quando desenho as páginas uso um tipo determinado de papel. No Japão, para participar de concursos de quadrinhos, é normal respeitar estas medidas: uma caixa de 27 cm de altura por 18 de largura. O formato standard do papel é B4 (36,4 x 25,7 cm). O tipo de papel pode ser Kent, não sei como se chama no Brasil... Trata-se de um papel branco, liso e não muito fino. Por exemplo, eu uso papel de 135 g, pensado expressamente para histórias em quadrinhos. Ele até já vem com uma caixa impressa em azul. É muito cômoda. Há algum tempo, quando esse tipo de papel para história em quadrinhos não estava à venda, eu comprava folhas lisas, brancas e bastante grossas. Um tipo de papel que também pode ser encontrado por aqui!"

O DEDO

"Eu aperto muitíssimo o lápis! Na verdade, tenho a unha da mão direita torcida porque desde pequena foi achatada pelo lápis e pela caneta. Pobre de mim..."

AS PÁGINAS DE 1945

Ambientado na Alemanha, o mangá *1945* conta a história de um grupo de estudantes universitários contrários ao regime nazista. A história e seus personagens são, em grande parte, inspirados em fatos reais, concretamente nas vicissitudes da Rosa Branca de Munique. Seus protagonistas são condenados à morte, como os componentes da Rosa Branca, mas no final vislumbra-se a esperança de um futuro melhor.

1945 é a obra mais conhecida de Keiko Ichiguchi.

OS PRIMEIROS ESBOÇOS

Estudo para o rosto de um personagem.

Os esboços foram feitos em cadernos escolares, com linhas ou quadriculados.

O estudo para um personagem visto de frente e de perfil.

Para desenhar os uniformes com realismo, fiz anotações sobre os detalhes.

Uma vinheta da versão definitiva.

Autorretrato da autora.

As grandes obras e os mestres

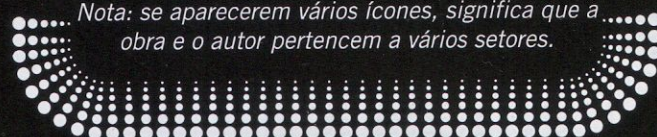
Nesta seção apresentaremos os desenhistas mais famosos e as obras mais interessantes dos quadrinhos e da animação do Japão. A legenda e os ícones junto ao título irão ajudá-lo a identificar o tipo de obra.

O autor ou a obra pertencem ao setor:

ILUSTRAÇÃO

ANIME

VIDEOGAMES

Nota: se aparecerem vários ícones, significa que a obra e o autor pertencem a vários setores.

Ambientado na Tóquio de 2019 reconstruída depois de um grande conflito internacional, o mangá *Akira* conta a história de um bando de jovens motociclistas aliada a revoltas de cidadãos e experimentos secretos dirigidos por um poderoso exército. Um jovem submetido a esses experimentos, um humano dotado de poderes extrassensoriais, desencadeia uma crise que poderia trazer o caos à cidade novamente devido a um segredo bem guardado, mas prestes a ser revelado: o "projeto Akira".

Com roteiro e desenhos de **Katsuhiro Otomo**, o mangá possui uma narrativa intensa e um desenho esmerado e cuidado, rico em detalhes e em recursos gráficos japoneses. Em 1988, o próprio Otomo transformou o mangá em um filme de animação espetacular. Seu trabalho de animação impecável e algumas sequências de ação impressionantes, acompanhadas de uma faixa sonora tão incisiva, contundente e angustiante quanto as imagens, capazes de fascinar e inquietar o espectador.

Título original: AKIRA
Autor: KATSUHIRO OTOMO
Número de volumes: 6
Data de lançamento no Japão: 1982
Data de lançamento no Brasil: 1990

© Mash Room

O anime foi distribuído em muitos países e, devido ao seu sucesso sem precedentes, a editora norte-americana Marvel decidiu publicar a primeira versão ocidental da HQ, colorida especialmente por Steve Oliff. No Brasil, o primeiro volume foi lançado em dezembro de 1990, pouco depois de Otomo concluir a edição japonesa. Em 2003, a Kodansha publicou no Japão a versão colorida pela primeira vez para o público do país, em uma edição de luxo, com um estojo de plástico transparente.

© Mash Room

Vinheta de *Akira:* Tetsuo no trono.

© Mash Room

Ilustração do primeiro volume de *Akira:* Kaneda montado em sua mítica moto.

YOSHITAKA AMANO

Ele pode se vangloriar de ter uma vasta experiência no mundo das artes gráficas. Não é de estranhar que diga "adoro desenhar desde criança", porque com apenas quinze anos bateu na porta dos estúdios de animação Tatsunoko com seus desenhos. Admitido como intercalador (aquele que se encarrega dos fotogramas intercalados que criam o efeito de movimento na animação), acabou se tornando um excelente desenhista de personagens. Colaborou em *Shinzoningen Casshan* (1973) e *Uchu no Kishi Tekkaman* (1975), duas das três séries (com *Polymar*) da "trilogia dos heróis solitários". A elas somou-se *Kagaku ninjatai Gatchaman* (*Comando G*), em 1974. Amano também participou da versão japonesa de *Pinocho, Kashi no ki Mokku*, da série *Yattaman* (sua preferida) e de muitas mais.

Com trinta anos, Amano passa a ser *freelance* e inicia uma nova carreira como ilustrador, tanto de obras ocidentais – caso de *Elric*, de Michael Moorcock – como de asiáticas. Também passa do branco e preto para um colorido refinado. Homenageia o pintor Gustav Klimt com o uso do dourado, e também a protoficção científica de Julio Verne, com suas máquinas impossíveis. De vez em quando, volta à animação como, por exemplo, para se dedicar ao desenho dos personagens de *Vampire Hunter D*, em que já havia ilustrado os relatos de Hideyuki Kikuchi. Também trabalha no mundo do videogame, participando no sucesso internacional *Final Fantasy* desde o primeiro jogo até o décimo-terceiro. Em 1996, transfere-se para Nova York e se aproxima dos quadrinhos norte-americanos. Ele realiza dois pôsteres para a DC (de Super-Homem e de Batman), e logo ilustra uma história de Sandman para a DC e uma de Elektra para a Marvel.

© Yoshitaka Amano

Os livros de ilustrações de Yoshitaka Amano são populares no mundo todo.

Enquanto isso, no Japão seus livros de ilustrações continuam a ser publicados, revelando um lado fabuloso e cômico, como o *NY Salad*, no qual verduras normais adquirem o aspecto de duendes. Entre seus últimos trabalhos encontra-se um mangá criado em um estilo pictórico, *Hero*, que de certo modo fecha o círculo, transferindo-o a sua primeira paixão, o mangá, até agora presente apenas em histórias curtas em preto e branco.

Nome e sobrenome:
Amano Yoshitaka

Data de nascimento:
28 de julho de 1952

Local de nascimento:
Shiauoka, Japão

Obra mais famosa:
Vampire Hunter D

Preferências:
Adora ópera e balé

BIBLIOGRAFIA ESSENCIAL

1973 • *Shinzoningen Casshan*
(anime, desenhista de personagens)
1975 • *Uchu no Kishi Tekkaman*
(anime, desenhista de personagens)
1985 • *Vampire Hunter D*
(anime, desenhista de personagens)
1987 • *Final Fantasy*
(videogame, desenhista de personagens, desenhista de logos)
1999 • *1001 Nights*
(livro de ilustrações)
2000 • *Vampire Hunter D*
(livro de ilustrações)
Märchen (livro de ilustrações)
2005 • *Hero*
(mangá, desenhos)

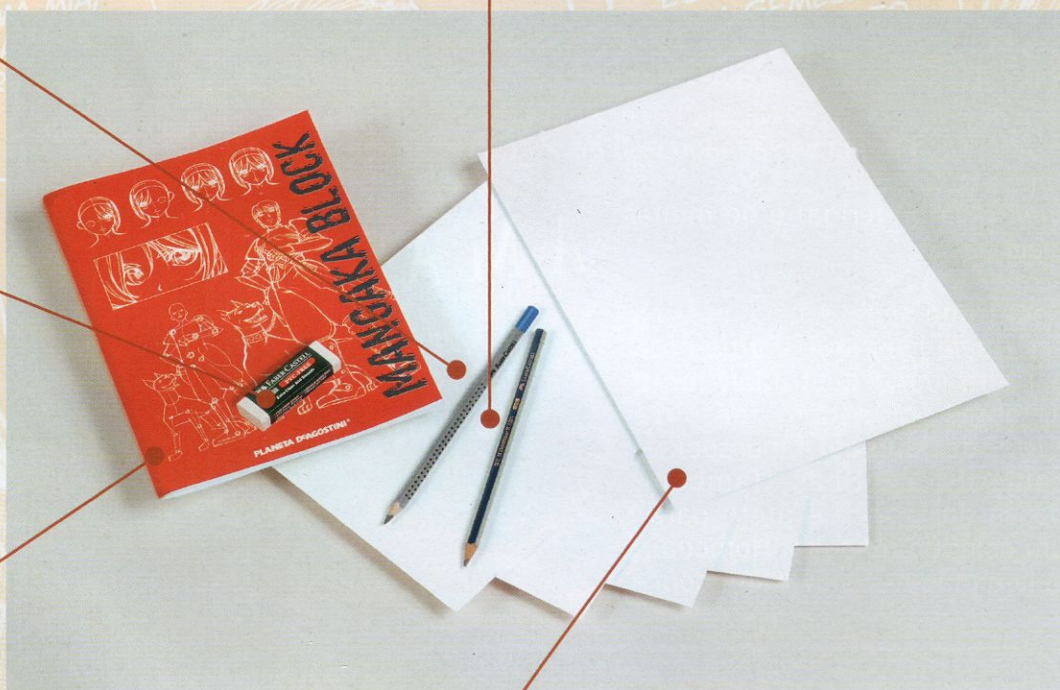
Kit básico

Para começar a desenhar mangá e anime você precisa, antes de qualquer coisa, de lápis, borracha e papel.

Além disso, você também tem o Mangaka Block, no qual você pode guardar seus esboços e ideias.

1 • ART GRIP
Um lápis de cor cuja forma ergonômica e empunhadura antideslizante permitem desenhar durante muito tempo sem cansar a mão.

2 • LÁPIS 2B
Um lápis macio ideal para traços mais grossos.

3 • BORRACHA DE VINIL
Uma borracha que apaga sem sujar o papel.

4 • MANGAKA BLOCK
Um bloco especialmente idealizado para seus desenhos, esboços e ideias narrativas.

5 • PAPEL DE DESENHO
Folhas de desenho de primeira qualidade, resistentes, duradouras e sem ácido.

O lápis é a ferramenta mais importante do mangaka

Expressa a criatividade
É usado para colocar as ideias na folha de papel, criando um esboço. Quanto mais habilidade você adquirir, mais fácil e rapidamente poderá expressar sua criatividade.

É versátil
Também é usado para criar o desenho final a partir do esboço: se você combinar vários tipos de lápis, poderá obter um resultado melhor e agilizar as fases seguintes, como a colorização.

Permite resultados de todo tipo
É um instrumento excepcional, pois com uma única cor é possível obter uma ampla gama de tonalidades, e mais de um resultado final, segundo o seu uso. Com diferentes grafites é possível conseguir diferentes efeitos e resultados surpreendentes.

DESENHE MANGÁ e ANIME